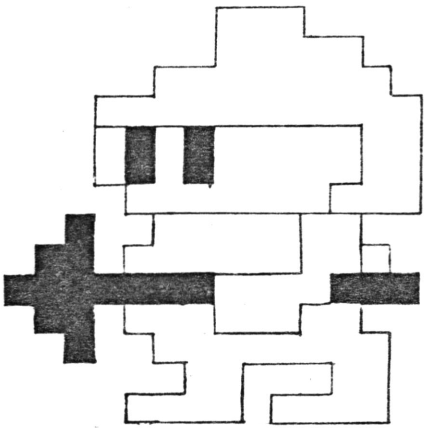
## TV-GAME 情報紙



Vol. 1

# ゲームフリーク

TAJI CORP. 1983

# 發刊の辞

TAJI ©代表取締役　田尻智

最近のアミューズメント界の発展は目覚しく、特にTV-GAMEにおいては、ソフト、ハード両方の革新より、次々と新しい製品が発売されています。インベーダーゲームの大流行によって、今や定着したファン層へ、あらゆるTVゲームの情報を提供しようと言うのが、この「ゲームフリーク」です。

過去において発表された製品すべての情報を、BUGや、必技、 あるいは、一早く新製品の紹介をしたいと考えています。どうかよろしく御愛読下さい。

又、随時、御意見、御希望を御待ちしておりますので、本社へ御送り下さい。

短かいですがこれで発刊の辞とさせて頂きます。

昭和58年3月20日

---



# TV·GAME

我々がその攻略法を徹底的に追求してきたTVゲームとはそもそも何なのだろうか？果てしない戦いが繰り返されるスクリーンの向こうには、いったい何がつまっているのだろうか？ここでは少しだけTVゲームの機識について述べて見よう。

TVゲームは正確にはビデオゲームマシンと言われるアミューズメントマシンである。ビデオゲームは、ハードウェアとソフトウェアと呼ばれる2つの部分から構成されている。ハードウェアとは所謂ビデオゲーム機全体を指す言葉で、ソフトウェアは、そのブラウン管に映し出されたインベーダーやUFOを動かすためのプログラムを指すものであり、これは目に見えないものである。

そして、プログラマーの手によってプログラム上に数々の処理が施されることで、ブラウン管の中にあの興味ある戦いが展開される訳である。

その処理の例を2.3あげてみよう。例えばインベーダーは何故左右上下に移動するのかというと、一匹のインベーダーが、足を開いてるとすれば、それをまず消してから、次の移動すべき場所（アドレス）に足を閉じたインベーダーのパターンを書いてやる、そしてまたそれを消して足の開いたパターンを……　と言った処理を、1000分の15秒から17秒という考えられないほど超スピードでこなしているからなのである。

つまり、わかりやすく言えば、プログラムとは、ビデオゲームマシンのための映写フィルムみたいなものだと言って差し支えないだろう。もちろんあのビデオゲームマシンの中にはフィルムなんて入ってはいないが。同じようにビーム砲のビームが、インベーダーに当ると、何故インベーダーが消えるかと言えば、ゲーム進行中にビームが、インベーダーのいる場所と重なった時、それらが消える処理が施されて、続いて同じ場所に爆発のパターンを書いてやると言った処理を行なっている訳である。もちろんビームとミサイルの相うちや、バリケードの崩れ、UFOの爆発なども同じことが言える。

以上のような作業をプログラミングと呼び、プログラマーが頭をひねって組み上げるものなのである。そして、そこにゲーム性というものが生まれてくる。

そして映写フィルムとも呼べるプログラムの著作権は、もちろん映画・ビデオと同類のものとして扱われることは、言うまでもない。

最後に一言いうならば、あなたはゲーム・マシンに向ってインベーダーやUFOと戦っているのではなく、あくまでも、プログラムと戦っているのだ。




文献
インベーダー攻略法　ヘラルド出版

# タイトー社 TV・ゲーム 目録
（含アップライト）

| 製品名 | | 備考 | 評価 |
|---|---|---|---|
| INTERCEPTOR | インターセプター | 90秒間の間、敵飛行機を射ちまくる。 | E |
| GUNMAN | ガンマン | ガンマン同士の殺し合い。プチックユーモア的要素がある。 | D |
| SUB HUNTER | サブハンター | 潜水艦を爆雷で爆破させる。 | D |
| GIPSY JUGGLER | ジプシージャグラー | 卵のお手玉ゲーム | C |
| SUPER HIGH WAY | スーパーハイウェイ | スピードメータ付のカーレース。 | D |
| SUPER BLOCK | スーパーブロック | ブロック崩しゲームだが、画面中に防害するドットが飛び交う。 | C |
| SPEED RACE CL5 | スピードレース CL5 | アップライト型。タコメータが動く。20インチモニター | D |
| SUPER SPEED RACE V | スーパースピードレースV | CL5と同じだが、コクピット型で、23インチモニター使用。 | D |
| SPACE WARS | スペースウォーズ | 宇宙を舞台にした空中戦。二人はお互いに戦う。 | D |
| ZUN ZUN BLOCK | ズンズンブロック | あそんでいるうちにブロック群がズンズン降りてくる | C |
| BALL PARK 1.2 | ボールパーク | 野球。1.はアップライト，2はテーブル型。 | D |
| TOP BOWLER | トップボウラー | ボーリング。テクニックより、目測とタイミング。 | E |
| HUSTLE | ハッスル | 2人用。相手を動けなくした方が勝ち。 | E |
| FLYING FORTRESS 2 | フライングフォートレス2 | 飛行場や司令部を爆撃する。 | E |
| BLUE SHARK | ブルーシャーク | 水中の射撃ゲーム。カジキ，タコ，サメが出てくる。 | C |
| MISSILE X | ミサイルX | 戦車を誘導ミサイルでやっつける。 | D |
| BASKET BALL | バスケットボール | 名前のとうりのゲーム。 | B |
| BLOCK C | ブロックC | テーブル版ブロック崩し | D |
| WESTERN GUN | ウェスタンガン | ガンマンの決闘 | D |
| TRAMPORIN | トランポリン | 人がトランポリンでジャンプして星を消していく。 | B |
| CROSS FIRE | クロスファイアー | バズーカー砲射撃ゲーム。 | D |
| SAFARI | サファリ | アメリカ版動物射撃ゲーム。 | C |
| SPEED RACE | スピードレース | カーレースのテーブル版， | D |
| SPACE INVADERS | スペースインベダー | ビーム砲でインベーダーの侵略を防ぐ。 | A |
| SPACE INVADERS 2 | スペースインベーダー2 | 500てんUFO，分裂インベーダーがでてくる。花火もでる。 | A |
| POLARIS | ポラリス | 潜水艦で、水中・空中両方の攻撃を防ぎ、やっつける。 | B |
| CRAZY BALLOON | クレイジーバルーン | イバラにふれないように風船をはこぶ | C |
| ASTRO ZONE | アストロゾーン | インベーダー射撃。 | D |
| LUPIN THE III | ルパン3世 | 金庫から金貨を盗む。ワープで逃げられる。 | A |
| BALLOON BOMBER | バルーンボンバー | 爆弾付き風船を射ち落とす | C |
| GRAND CHAMPION | グランドチャンピオン | 6位以内に入れば次の面へいける。 | B |
| FIELD GORL | フィールドゴール | フットボール版ブロック崩し。 | B |
| SPACE CYCLONE | スペースサイクロン | 雲にのったインベーダーが攻撃。 | D |
| INDIAN BATTLE | インディアンバトル | インディアンをやっつける。馬車，サボテンも登場 | D |
| DEFENDER | ディフェンダー | ボタンが多く難かしい。輸入品。 | B |
| SPACE CHASER | スペースチェイサー | 宇宙船版ヘッドオン。 | D |
| STRAIGHT FLUSH | ストレートフラッシュ | トランプのマークでブロック崩し。 | C |

※評価・ A 完成度非常に高い，B 完成度高い，C ふつう，D つまらない，E 非常につまらない.

| 製品名 | | 備考 | 評価 |
|---|---|---|---|
| LUNAR RESCUE | ルナーレスキュー | 月面にいる人々を救助して宇宙船に戻る。DEMOが見もの。 | B |
| MARINE DATE | マリンデート | トラックボールでタコを動かし、女の子タコのもとへ。 | D |
| QIX | クイックス | 南京玉すだれのQIXをよけながらの陣取りゲーム。 | A |
| SUPER SPEED RACE GPV | スーパースピードレースGPV | オーソドックスなコクピットタイプのカーレース。 | B |
| ROCK CLIMBER | ロッククライマー | クレイジークライマーの登山版。 | D |
| FITTER | フィッター | チューブを合わせればボーナス点 | D |
| SPACE SEEKER | スペースシーカー | 3つの場面で戦う宇宙戦争ゲーム | B |
| SPACE CRUISER | スペースクルーザー | キャラクターがリアルな宇宙戦トラベル。 | C |
| FROG & SPIDERS | フロッグ&スパイダー | カエルを操ってクモをやっつける。ハチなども登場. | D |
| MAHJONG II | マージャン2 | NICHIBUTSUのマージャンのPART2、対局マージャン | C |
| WILD WESTERN | ワイルドウエスタン | 汽車の周囲で馬にのって西部劇。コインをうてばBONUS 2倍 | B |
| JUNGLE KING | ジャングルキング | ターザンが女の子を救いに4つのパターンをかけぬける。 | C |
| TIME TUNNEL | タイムトンネル | 客車を連結させて客をのせて、駅で客をおろす。左右にスクロールするゲーム。 | C |
| THE PIT | ザ・ピット | ダイヤをとりに地底深く掘り進む。 | E |
| ALPINE SKI | アルペンスキー | 雪原を滑空するスキーゲーム。 | D |
| BARDIE KING | バーディキング | トラックボールでゴルフゲーム。 | C |
| STRIKE BOWLING | ストライクボーリング | トラックボールでボーリング、220点以上でリプレイ。 | C |
| FRONT LINE | フロントライン | 敵軍を片ぱしから殺して突き進む。 | C |
| SIPER RIDER | スーパーライダー | オートバイでアクロバット走行。 | E |
| BARDIE KING II | バーディキング2 | バーディキングのパート2 | C |
| PORT MAN | ポートマン | 荷物を船に積むゲーム | C |
| JOLY JOGER | ジョリージョガー | クイックスとか、データイーストのディスコNo1に似てる | E |

編集部の調査の結果、タイトー©では前記のような製品を開発しています。（昭和58年3月現在）
備考は、その製品の内容を簡素に記し、評価は編集部独自の評価です。
この表の中で古い製品はすでに製造されていないものがあります。もし、お目にかかりたいと思うなら、ゲームセンターの隅
さびしく残っているかも知れません。よく注意して探して下さい。
なお、この表に含まれていないタイトー製品がありましたら、　御連絡下さい。


参考文献　インベーダー攻略法　ヘラルド出版
TVGAME MACHINE '82　TAITO

アミューズメントニュース

# Amusement News

| 人気機種 BEST 5 | | |
|---|---|---|
| 1. | ゼビウス | (ナムコ) |
| 2. | ポールポジション | (ナムコ) |
| 3. | 雀　豪 | (東京日本物産) |
| 4. | タイムパイロット | (コナミ) |
| 5. | ギャラガ | (ナムコ) |

。

現在、ゲームセンターなどに一番売れているゲームは、左の5つの機種です。
(ジャレコ インフォメーションより、ジャレコさんごめんなさい)
やはり、ナムコは強いですねー。
セガやタイトーさんもどんどんがんばってほしいです。

。

NAO(日本アミューズメントオペレーター協会)主催のアミューズメントエキスポが、3月16日17日の両日行なわれました。
当日、入場料1000円だけで場内のゲームが全部ただでできるとあって、一般入場者も多数いました。このアミューズメントエキスポでは、59社が新しいゲーム機などを展示しました。
ただし今回ナムコは参加してません。
ちなみに今回注目を集めたと思われるゲームを独断で紹介すると.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | アストロンベルト | (SEGA) | 驚異!レーザディスク使用、でも内容は平凡。 |
| 2. | 野球 | (SEGA) | 私は一度もやらなかった |
| 3. | ロックンロープ | (KONAMI) | むずかしくて今だに4面目が消せない. |
| 4. | Qバート | (輸入品) | やたらむずかしい。でも3度ぬりまでいった. |
| 5. | ゼビウス | (NAMCO) | テーカンの小間に2台だけあったがすごく人気あった |

ゼビウスなんか、他社の小間に申し訳程度に置かれてたのに、すごいんだかりであった。やはりナムコ強し!
会場は新宿NSビルでした

。

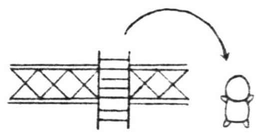
ポールポジションというゲームがありますが. それに酷似したトップレーサーというゲームを見た人も多いことでしょう。
実はあれはナムコポールポジションをコピー改悪したものだったのです。ハンドルが固くて操作しにくくて頭にきた人もいるはず。
ところがうれしいことに、それらをつくり販売していたアロー電機という会社が、ナムコの申し入れにより、地才裁に仮差し押えをされました。
本物よりずっと見劣りのするコピー品をいろんなところで見かけると思いますが、著作権を無視した粗悪コピー品はプレイヤーのみんなでやらないようにしましょう!

# THE GAME BUG

BUGと言うのは、バグと読み、コンピュータープログラムのミスを意味します。例えば、インベーダーゲームをする時、一番最後に10てんインベーダーを残すと、オーロラ（虹？）を引いて走るでしょう。あれは、別にオーロラを引くようにゲームを作ったのではありません。インベーダーゲームを作った人のミスで、そうなったのです。このようなミスをBUGと言うのです

## ◦ドンキーコング

あまりに有名なので知ってる人も多いでしょうが、初期バージョン（製造初期の製品）で、1面で、初めのはしごを登ってすぐ右方へジャンプすると、そのまま1面クリアーになります。初期バージョンか否かを見分けるには、各面の始めに出るメッセージを見て下さい。
「HOW HIGH CAN YOU TRY？」と出るのが初期、
「HOW HIGH CAN YOU GET？」と出るのが、そうでないものです。



## ◦ディグダグ

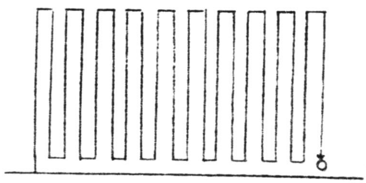
これも有名ですが、最後の一匹を倒す時、岩を落とすのと同時にポンプで破裂させると一面が終了しなくなります。しかし、フルーツを食べるか岩で自殺すると終了します。
従って画面中に岩が残っていないと、どうしようもなくなるので、注意して下さい。

## ◦フライボーイ

ゴールの陸地（1000てんとか2000てんとか書いてある着陸点。）の上で敵の飛行機などにやられても、死なずに1面クリアーになります。

## ・クイックス

原因不明ですが、プレイ中に少し陣地を取っただけで99%クリアーになって次の面へ進むことがあります。又、陣地をジグザグに取ると（即ち、線を蛇行させて、できるだけ長く引く）得点計算する時間が長くかかります。そして、そのジグザグ線の中に入り込んだスパークスは迷って出てこれなくなります。



△ こんな具合にジグザグに引く

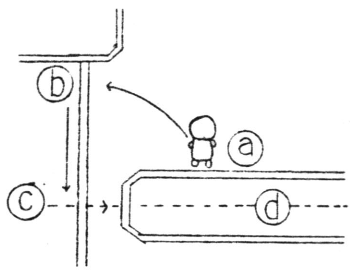
## ・ジャンピューター

フリテンの時、もしリーチをかけていなければ、相手の捨てたハイをポン、或いはチーをした後でロンできます。

## ・ペンゴ

これまた原因不明ですが、突然スノービーが画面のワク外から出現してペンゴが操縦不能に陥いるという、なんとも形容しがたいBUGがあります。でも滅多に起こりませんので御安心下さい。又、飛ばした氷が消えてしまうという（スノービーを潰した時）こともあります。その氷が、ダイヤモンドブロックだったら泣くに泣けません。だってボーナスもらえなくなるものね。

## ・ドンキーコング ジュニア




3面目の水道管のシーンで、一番初めのつるにのった後、図の様にa地点からb地点に飛びのります。
（つまり、後戻りしたことになる）
その後、そのままつるをつたってc地点まで降ります。
そしてレバを右へ倒すとコングJRは水道管の間、即ちd線上を歩きます。
ジャンプボタンを押すと上の水道管の上に戻ります。

手初めに主なゲームのBUGを7つ紹介しました。
まだ、たくさんの機種にたくさんのBUGがあることが確認されています。
次号からも順ぐりと他機種のBUGを紹介しますから御期待下さい。
或いは読者の方々の中で「こんなBUGを知っている！」と言うものがありましたらぜひ編集部へ御知らせ下さい。載せます。

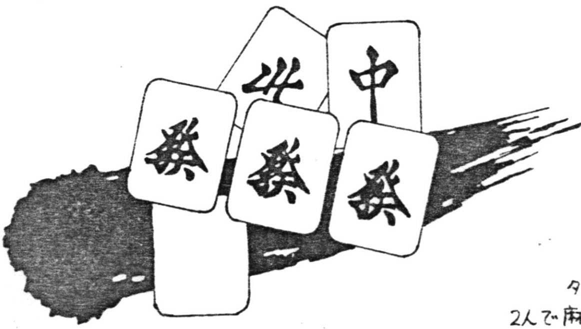
# 《新製品情報》

## 雀　　豪（東京日本物産）

### 《本格的3人マージャンがビデオゲームに登場!!》

1プレイヤー対2コンピューターの白熱するゲーム展開！
あなたは雀豪になれるか………!?

このコーナーでは、つまるところ新製品の招介をします。さらに独断と偏見に満ちた批評と分析を行ないます。



私は所謂麻雀好きです。で、私は毎日の日課の如く市内の某タイトー直営の「いこい」に入っていったのです。

「うおー何じゃこりゃ?!」
な、なんと見なれないジャンピューターがあるではありませんか。
2人で麻雀をやるというジャンピューターを見たとき、刹那的ショックを受けた私ですが、この3人麻雀を見た時はそれ以上の驚きを得ました。

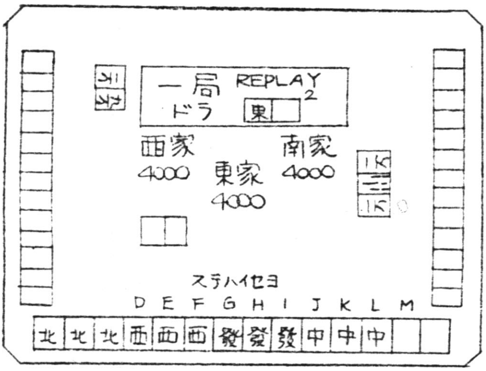
よく見ると、その時その3人麻雀をプレイしていたのは友人のSでした。
「これ、けっこうおもしろいぜ。いっしょにやらない？」
「ふーん」
と言う訳で私もプレイして見ることにしました。オープニングのメロディは仲々良いのでした。
「やたっ!! ツモ、リーチ、イイペイコウ、チャンタ、ドラ1 だ!!」
私は上がりました。思わず嬉しくなりました。しかし現実は厳しかったのです
「リーチ、ツモ」
ゲーム台にはそれだけしか表示されませんでした。そ、そんな馬鹿なっ
このゲームではイイペイコウもチャンタもイッパツもジュンチャンもサンショクも判定されないのでした。
ゲーム台にあるインストラクションの上がり役にない役はつくっても判定されないのです。
さらにドラについては、今までのジャンピューターと違いネキストといって本物の麻雀と同じ考え方をしているので、表示ハイの次のハイ（一万なら二万，九ソウなら一ソウ）がドラになります。
そこでこの驚異の三人麻雀ゲームについて調べました。

その名も **雀豪**　開発メーカー **日本物産**

3月現在 18インチテーブルタイプ　450,000円

▷コンピューター 2

「アガリ！」
などと気の強い
人柄（？）




◁コンピューター 1

「ごめんね ツモっちゃった」
「ロン ごめんね」
などと話す気の弱い
人柄（？）

△プレイヤー　　やる人の人柄がでます！

このゲームは原則としては普通の麻雀と変わらないと言いたいですが、実はだいぶちがうのです。
まず3人打ちというところが一番違います。3人のうち2人はコンピューターが受け持ちます。
マンズは1と9だけで 2−8はありません。
ポン、カンができます。チーはできません。
3局やった後、トップ得点の場合勝ちです。或いは8000てん以上得点しても勝ちです。
プレイヤーが勝った時、1人しずみは1リプレイ，2人しずみは2リプレイ、役満は10リプレイ
コンピューターの2人のいずれかが勝てばプレイヤーは負けです。
上がり役は、本物よりかなり限定され、イッパツなどはありません。しかしナキタンありです

何十回と遊んでみましたが、一番まいってしまったのは、100円入れてスタートしたとたんに、東家が「天和」で上がってゲームオーバーした時です。何にもしないうちに終わってしまったのでした。

ステハイの時、ジャンピューターと違って時間制限が緩やかなので良いと思います。しかし、役は、コンピューター内のメモリー不足の為か、3カンツはあってもイイペイコウは判定しないなど、ずいぶん不便なので、どうにかしてもらいたいものです。2−8万パイについても是非加えて欲しかったと思います。

でも、もしかするとこれらの削除は、上がりにくくするためわざとやってるのかも知れないです。

総括的に言えば、仲々おもしろいゲームと言えそうです。

第1回

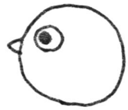
# かんたんにかける ゲームキャラクター

①



パックマン

②



スノービー

③



キューバート

④



クイックス

⑤



ギドスパリオ

## 原稿募集

ゲームフリークでは
① 攻略法記事(ゲームはなんでもいいよ)
② イラスト・マンガ
③ 感想・質問・バグ情報
などを募集しています。送り先は、次のページを見てね。

# うきうき編集部

・バックナンバーについて　（9月現在）

VOL1〜3はコピー誌なのでいくらでも販売できますが、
VOL4以降はオフ誌なので限定になります。

| | | | |
|---|---|---|---|
| VOL1 | 200円 | 送料170円 | 残　∞部 |
| 2 | 250円 | 170円 | ∞部 |
| 3 | 250円 | 170円 | ∞部 |
| 4 | 250円 | 170円 | 20部 |
| 5 | 250円 | 170円 | 40部 |
| 6 | 250円 | 170円 | 50部 |
| 7 | 250円 | 170円 | |
| 別冊ゼビウス1000万点への解法 | 300円 | 200円 | 200部 |

希望者は、本代＋送料の合計を定額小為替にして（郵便局で買う。何も書くなー）、同封し、
住所・氏名・年令・職業・TEL・会員の人は会員No.を明記して

〒194
東京都町田市南大谷241-17-2
ゲームフリーク・田尻智

へ送り申し込んで下さい。
なお VOL.4以降は売り切れたら絶版となり、販売いたしません。

Vol.Ⅱ

# 次回予告



逐に現れたるCGゲーム

## ゼビウス解析

隠れキャラクター他すべての
キャラクターのネーム．特性を
明解に解析！

これを読めば貴方はゼビウスの
オーソリティよ！

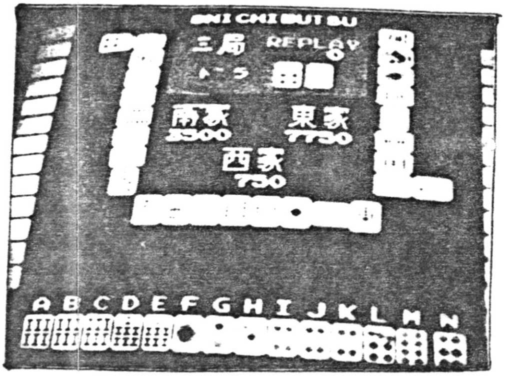
価価 250円　送料 170円

## 編集後記

えーと．本誌お買い上げありがとう．おかげさまでVOL.2の方は．70部完売しまして．さらに現在改訂増補版を販売中です．
VOL.1．3もそれなりに好評で．反響もよろしいようです．
で．VOL.4からはオフセットA5版印刷で．さらに見やすく．内容もパワーアップして．皆さんの「ゲームバイブル」として．がむばります！よろしく！

今．VOL1を読み返してみると．VOL2．3に比べてパワー不足って感じがするんだね．やっぱりVOL.1は200円でよかったみたい．
いろいろな企画を立てて．試行錯誤してたりするけど．今ひとつ．本誌の方向性が定まらない訳です．
とにかくVOL.4あたりから．方向をちゃんと決めていきたいと思いますので．今後もよろしくね！

ゲームフリーク編集部





初版 1983年3月20日　　頒価 200 円

ゲームフリーク VOL.1　第4版 1983年5月28日

編集責任者　田尻 智.




連絡先　〒194 東京都町田市南大谷241-17-2